Inhalt

DIE INSTALLATION

DAS SPIEL STARTEN

KURZE EINFÜHRUNG

DIE HAUPTPERSONEN

DAS TITELBILD

EIN NEUES SPIEL STARTEN

DAS SPIEL KANN BEGINNEN

GEGENSTÄNDE ANSCHAUEN

GEGENSTÄNDE BENUTZEN

GEGENSTÄNDE VERWAHREN

GEGENSTÄNDE KOMBINIEREN

FLUX W. WILD

MIT FREMDEN REDEN

SPIELSTÄNDE SICHERN UND LADEN

DIE OPTIONEN

DIE TASTATURKÜRZEL

EIN PAAR TIPS FÜR UNTERWEGS

DIE ERSTEN SCHRITTE

TOONSTRUCK LEISTUNGSSTEIGERUNG

PROBLEMFÄLLE UND IHRE LÖSUNG

Installation

Bitte folgen Sie dieser Anleitung, um Ihr Abenteuer zu beginnen:

Windows 95

Legen Sie die CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
Nach ein paar Sekunden sollte ein Bedienfeld erscheinen.
Klicken Sie auf „Installieren“

Alternative 1:

Legen Sie die CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
Klicken Sie auf „Start“ in der Taskleiste, dann auf „Ausführen“.
Wählen Sie „Durchsuchen“.
Klicken Sie auf das Pulldown-Menü bei „Suchen in“ und wählen Sie das Symbol des CD-ROM-Laufwerks aus.
Klicken Sie auf SETUP.EXE, dann auf „Öffnen“.
Klicken Sie auf „OK“, um das Installationsprogramm zu starten.
Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Alternative 2:

Öffnen Sie ein DOS-Fenster, und verfahren Sie nach der DOS-Installationsanleitung.
(Wir empfehlen übrigens die Installation des Spieles von DOS aus)

Windows 3.x

Verlassen Sie Windows zum DOS, und verfahren Sie nach der DOS-Installationsanleitung.

DOS:
Legen Sie die CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk,
etwa mit D: [RETURN-Taste]
Geben Sie INSTALL ein,
und drücken Sie die RETURN-Taste.
Folgen Sie den Anweisungen
auf dem Bildschirm.

Das Spiel starten

Windows 95:

Legen Sie die CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
Nach ein paar Sekunden sollte ein Bedienfeld erscheinen.
Klicken Sie auf „Spielen“

Alternative 1:

Klicken Sie auf „Start“ in der Taskleiste, dann auf „Ausführen“.
Wählen Sie „Durchsuchen“.
Klicken Sie auf das Pulldown-Menü bei „Suchen in“ und wählen Sie das Symbol des Laufwerks aus, auf dem das Spiel installiert wurde.
Klicken Sie sich in das Unterverzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde, beispielsweise:
Klicken Sie auf BURST, dann auf TOONSTRK.
Klicken Sie auf TOONSTRK.BAT, dann auf „Öffnen“.
Klicken Sie auf „OK“, um das Spiel zu starten.

Alternative 2:

Öffnen Sie ein DOS-Fenster, und verfahren Sie nach der DOS-Anleitung.
(Wir empfehlen übrigens, Toonstruck von DOS aus zu spielen)

Windows 3.x

Verlassen Sie Windows zum DOS, und verfahren Sie nach der DOS-Anleitung.

DOS:

Legen Sie die CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
Wechseln Sie auf das Laufwerk, auf dem Toonstruck installiert wurde, etwa mit C: [RETURN-Taste]
Wechseln Sie in das Unterverzeichnis, in dem Toonstruck installiert wurde, z. B. mit CD\BURST\TOONSTRK
Geben Sie TOONSTRK ein, und drücken Sie die RETURN-Taste, um das Spiel zu starten.

Systemanforderungen
Empfohlen:

IBM Pentium oder 100% kompatibler PC
30 MB Festplattenplatz
16 MB Hauptspeicher
VESA 2.0 kompatible 1 MB-SVGA-Grafikkarte
Vierfach-Speed-CD-ROM-Laufwerk
16-Bit-Stereo-Soundkarte

Minimum:

IBM 486/66 oder 100% kompatibler PC
MS-DOS 5.0 oder höher
Installierte Maus
8 MB Hauptspeicher
VESA 2.0 kompatible SVGA-Grafikkarte (VLB / PCI)
Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
8-Bit-Stereo-Soundkarte

EINFÜHRUNG

Sie sind MAL BLOCK, aber sie wären es lieber nicht.
Sie waren einmal ein wilder, kreativer Zeichner, der davon träumte, die verschlafene Welt des Sonntagmorgen-Cartoons zu revolutionieren. Aber das liegt alles weit in der Vergangenheit.
Zehn Jahre Arbeit an der zuckersüßen „Fluffy-Schnuckelhäschen-Show“ haben Ihr Selbstwertgefühl wie Karies zernagt und Ihre Phantasie ins Insulinkoma geschickt. Ihr Leben entgleitet Ihnen Bild für Bild. Sie sind ein Verlierer, bedauernswert und geschlagen; ein schwaches, blaßes Zerrbild Ihres früheren Ichs. Ausgebrannt. Und weitere Erniedrigungen stehen schon Gewehr bei Fuß.
Sam Schmaltz, Ihr unsäglich schleimiger, bis zur Impotenz unkreativer Boss, hat Ihnen gerade die Anweisung verpaßt, sich eine ganz neue Schau auszudenken - mit noch viel mehr Häschen.
„Nein!“, sagen Sie, „Mach’ ich nicht! Ich habe meinen Stolz, meine Würde, und wenn ich auch nur noch ein einziges knuddeliges, knuffeliges, niedliches Häschen zeichnen muß, dann kotze ich in kaninchenbabyrosa!!“
Was Sie in Wirklichkeit sagen, ist natürlich „Natürlich, Boss; ganz, wie Sie meinen, Boss“.
Also wieder ab an den Malblock, aber da gibt es nichts zu malen. Naja, also Stifte, Pinsel und Papier sind schon da, nur keine Ideen - Sie haben eine kreative Ladehemmung, eine geistige Blockade. Sie sind ratlos, vom Hals aufwärts wie gelähmt. Also tun Sie, was jeder ausgebrannte, mißverstandene und zuwenig gewürdigte Angestellte an Ihrer Stelle tun würde: Sie schlafen ein.
Als Sie wieder aufwachen, braut sich draußen gerade ein Sturm zusammen, und im Fernsehen läuft die „Fluffy-Schnuckelhäschen-Show“. Moment mal, um vier Uhr morgens?? Was hat dieses dämliche Karnickelweibchen da im Fernsehen zu suchen? Naja, sie tanzt und lacht natürlich. Tanzt herum und lacht Sie aus.
Plötzlich, durch einen ganz komischen Zufall (das ist Programmiererdeutsch für „Kommen Sie mir jetzt bloß nicht mit Fragen nach Transportmitteldetails“), werden Sie in eine Cartoon-Welt mit Ihren eigenen Geschöpfen versetzt.
Und genau hier müssen Sie beweisen, ob Charakterstärke oder Lendenschwäche Ihre hervorstechendste Eigenschaft ist. Was soll’s denn sein, harter Kämpfer oder weiche Knie?
Und, falls Sie das Zeug dazu haben, überleben Sie in einem Krieg, der mit Toon-Waffen ausgetragen wird, mit Ambossen und Vorschlaghämmern, einem Krieg Gut gegen Böse.
Aber andererseits: Auf Farbbildschirmen stimmt diese Schwarzweißmalerei ja nie so ganz. Schauen Sie doch selbst nach...

AKT ZWEI

DARSTELLER

Die Hauptpersonen

Mal Block

Früher wollte er mal die Cartoonwelt erschüttern.
Heute ist er selbst erschüttert.

Auch wenn das einigen Leuten zu deprimierend klingt, so weiß doch der erfahrene Spieler, daß der wahre Mal am Ende triumphieren wird. Ein frisch aufgeladener, geheilter, neuer Mal.

Flux W. Wild

Flux ist ein verdrehtes, verrücktes, sarkastisches... Dingsbums in Lila. Wen wundert es da, daß Mal seine Flux-Show keinem Fernsehsender verkaufen konnte?
Als Mals lustiger und liebenswerter Begleiter sagt Flux immer, wie er die Dinge sieht, auch wenn sie vielleicht niemand sonst so sieht. Oder überhaupt sieht.
Obwohl ihm ansonsten jede persönliche Beleidigung und Würdelosigkeit zuzutrauen ist, würde er für Mal sein Leben opfern.

Das Titelbild

Nachdem Sie das Spiel zum ersten Mal installiert haben und allen anderen Hausbewohnern ein herzliches „Bleibt gefälligst draußen, oder ich.. ich werde... ich werde... naja, bleibt jedenfalls gefälligst draußen!“ zugerufen haben, erscheint das Titelbild, auf dem Sie die Wahl zwischen folgenden Menüoptionen haben (genauer gesagt, erscheint das Titelbild übrigens bei jedem Start des Programms):

Neues Spiel starten

Gespeichertes Spiel laden

Vorspann abspielen

Tastaturkürzel

Das Team

Ende

Unterlegen Sie den gewünschten Menüpunkt hell mit Hilfe der Maus, und drücken Sie dann zum Auswählen entweder eine beliebige Maustaste oder <RETURN> auf der Tastatur.

Neues Spiel starten

Dank der wundervollen technologischen Möglichkeiten des modernen Zeitalters beginnt nach Auswahl dieses Menüpunktes automatisch der Vorspann des Spiels abzulaufen, der im Palast endet, wo Mal und Flux ihr Abenteuer beginnen.

Gespeichertes Spiel laden

So merkwürdig diese Vorstellung auch ist: Diese Menüoption bringt Sie auf magischem Wege direkt zum Bildschirm, auf dem Sie ein gespeichertes Spiel laden können.
Das muß man sich mal reinziehen! Absurd, nicht wahr?
Hier können Sie sich dann in aller Ruhe einen früher gespeicherten Spielstand zum Laden aussuchen.
Und als ob das noch nicht genug wäre, können Sie auch noch während des Spiels jederzeit mit der Funktionstaste F6 zu diesem Bildschirm springen! Weitere aufregende Details dazu in Kürze.

Vorspann abspielen

Wenn Sie diesen Menüpunkt auswählen, läuft automatisch der Vorspann des Spiels. Im Anschluß daran finden Sie sich dann erneut auf dem Titelbild wieder, als wäre gar nichts gewesen.

Tastaturkürzel

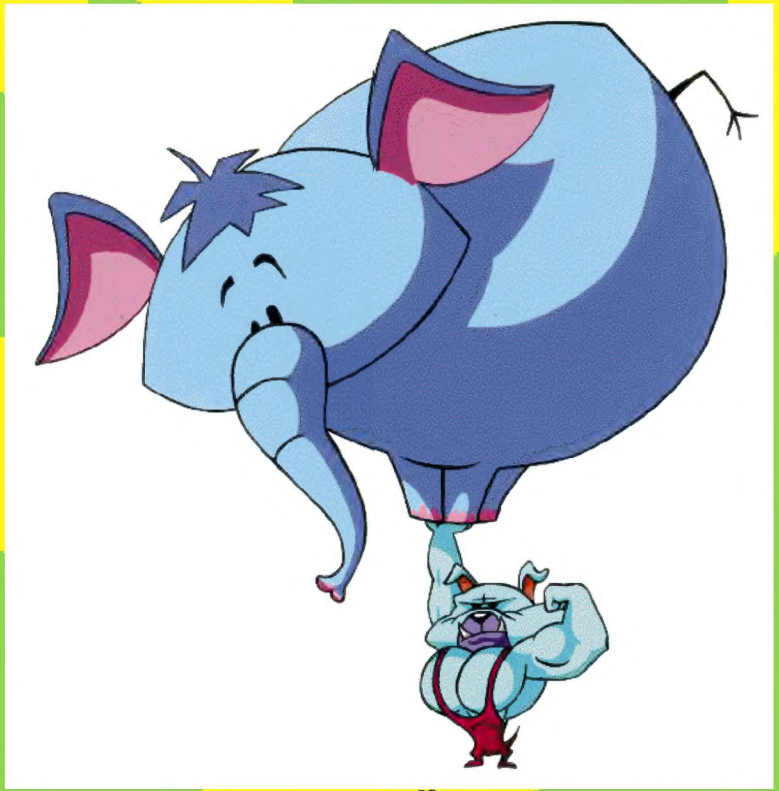
Wählen Sie ruhig diesen Menüpunkt an, dann verschleppt man Sie auf einen kleinen, einsamen Bildschirm, auf dem Sie erfahren werden, wer im Land der Tastaturkürzel welche Rolle spielt. Mehr Details zu diesem Tasten-"Who is who" folgen in Kürze.

Das Team

Nachdem Sie das beliebte Familienquiz „Erraten Sie die Synchronstimme" lange genug gespielt haben, erfahren Sie unter diesem Menüpunkt die spannende Auflösung und dazu noch eine Täterbeschreibung all der Verrückten, die dieses amoralische Abenteuer verbrochen haben.
Achtung: Sie haben noch eine weitere Chance, das Team aufgelistet zu sehen! Spielen Sie dazu einfach das Spiel bis zum Ende durch und schalten Sie nicht schon beim Finale ab.

Ende

Mit diesem Menüpunkt kehren Sie entweder zum DOS oder zu Windows zurück. Der genaue Landeplatz richtet sich danach, wo Sie waren, als Sie sich in diesen Wahnsinn gestürzt haben.



Ein neues Spiel starten

Stürzen Sie sich mitten in die ausgeflippte Welt, die wir Toonstruck nennen, indem Sie aus dem Angebot auf dem Titelbild die Option „Neues Spiel starten" auswählen.

Damit Sie sich in Ihrer neuer Umgebung etwas akklimatisieren können, gönnt man Ihnen zunächst ein kurzes dokumentarisches Epos, bedeutsamerweise „Vorspann" genannt.

Hier lernen Sie den Zeichner der „Fluffy-Schnuckelhäschen-Show" kennen, Mal Block, sehen mal, wie er arbeitet und wie er von seinem Boss Sam Schmaltz gerade einen unmöglichen Abgabetermin für eine komplett neue Show mit lauter bunten Knuffelhasen aufgebrummt bekommt, und werden Zeuge, wie Mal in eine Zeichentrickwelt gezappt wird, in der seine eigenen, verrückten Geschöpfe leben. Kurz danach trifft Mal seine Lieblingsfigur Flux sowie seine Majestät König Nick von Niedlingen.

Filmsequenzen wie der Vorspann tauchen im Spiel mit schöner Unregelmäßigkeit immer mal wieder auf. Diese kurzen, animierten Szenen sind sprudelnde Informationsquellen mit Details über Ihre Umwelt und die Mitbewohner darin. Während einer solchen Filmsequenz haben Sie keinen Einfluß auf das Spielgeschehen.

Nach dem Vorspann sehen wir Mal und Flux, wie sie die Bühne vom Thronsaal aus betreten (oben in der Mitte). Im gleichen Moment öffnet sich die Tür zum Thronsaal einen Spalt breit, und die gelbe Hand von König Nick greift hindurch und hängt ein „Bitte nicht stören!"-Schild außen an die Tür. Anschließend zieht sich die Hand wieder hinter die Tür zurück, die sich geräuschlos schließt.

Das ist auch genau der Punkt, an dem Sie ins Spiel kommen und in der Rolle von Mal Block Ihre interaktive Abenteuerreise durch Toonstruck beginnen.

Das Spiel kann beginnen

Die Cursorsteuerung

Der Cursor ist Ihr bester Freund in Toonstruck. Lernen Sie, ihn zu verstehen und gut zu behandeln, und er kann Ihnen eine Menge Ärger ersparen (oder Sie direkt in den dicksten Ärger hineinführen, wenn Sie das bevorzugen).
Je nachdem, worauf der Cursor gerade zeigt und welche Maustaste Sie drücken, können Sie mit dem Cursor:

Gehen
Schauen
Mitnehmen
Benutzen
Reden
Orte verlassen

Wenn der Cursor ein diagonaler Pfeil ist:

Klicken Sie mit der rechten oder linken Maustaste irgendwohin, um Mal dorthin gehen zu lassen.

Wenn der Cursor als deutende Hand erscheint (über Ausgängen, Türen, Wegen usw.:

Klicken Sie mit der linken Maustaste, um zum Ausgang zu gehen und den Ort zu verlassen, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um einen Ort sofort zu verlassen (falls möglich).

Wenn der Cursor zur Lupe wird:

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um eine Beschreibung des Gegenstandes oder der Person zu bekommen, über der sich der Cursor gerade befindet, oder klicken Sie mit der linken Maustaste, dann passiert nämlich genau dasselbe.

Wenn der Cursor zu einer Hand wird, die sich öffnet und schließt:

Klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Gegenstand unter dem Cursor zu benutzen, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um erstmal eine Beschreibung zu bekommen.

Wenn der Cursor als klapperndes Gebiß erscheint:

Klicken Sie mit der linken Maustaste, um mit der Person unter dem Cursor zu reden, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um erstmal eine Beschreibung zu bekommen.

Wenn der Cursor als nehmende Hand erscheint:

Klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Gegenstand unter dem Cursor mitzunehmen (Cursor verwandelt sich in den betreffenden Gegenstand), oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um erstmal eine Beschreibung zu bekommen.

Gegenstände anschauen

Während Ihrer Reisen durch Toonstruck werden Sie unerhört viele Gegenstände finden - eine ganze Welt voller nützlichem Zeugs. Wenn Sie einen Gegenstand finden, mit dem Sie etwas machen können, dann erscheint sein Name im Textfenster (der Schriftzeile am unteren Bildschirmrand).

Um eine genauere Beschreibung des Gegenstandes zu bekommen, für den Sie sich gerade interessieren, bewegen Sie den Cursor darüber, und klicken Sie mit der rechten Maustaste.

Gegenstände benutzen

Sobald Sie einen Gegenstand aufgehoben haben, können Sie ihn benutzen, indem Sie ihn über einen anderen Gegenstand oder eine Person bewegen und die linke Maustaste drücken.

Falls Sie daraufhin ein ziemlich schräges Geräusch hören, können Sie den Gegenstand an dieser Stelle nicht benutzen.
Sie können auch den Mauszeiger über Ihre Tasche bewegen (siehe unten) und den Gegenstand mit der linken Maustaste dort ablegen.

Eine Abkürzung: Während der Cursor ein Gegenstand ist, können Sie jederzeit durch einen Klick mit der rechten Maustaste diesen Gegenstand in die Tasche stecken.

Gegenstände verwahren

Zu Beginn Ihres Abenteuers in Toonstruck bekommen Sie einen „bodenlosen“ blauen Beutel, in dem Sie all Ihren ach so wichtigen Kleinkram mit sich herumschleppen können, den Sie unterwegs einsammeln. Unten links auf dem Bildschirm sehen Sie den kleinen, blauen Beutel - keine Bange, er ist größer, als er aussieht. Ein Klick mit einer beliebigen Maustaste öffnet diese Tasche und zeigt Ihnen den Inhalt in der Großaufnahme.

Mit Hilfe dieser Großaufnahme können Sie nun nützliche Gegenstände bis zu Ihrer zukünftigen Verwendung zwischenlagern.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um einen Gegenstand aus Ihrer Tasche genauer zu untersuchen.
Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand, um ihn aufzunehmen. Der Cursor verwandelt sich in diesen Gegenstand.
Klicken Sie dann mit der linken oder rechten Maustaste auf eine leere Stelle in der Tasche, um den Gegenstand dort wieder abzulegen.
Bewegen Sie den Cursor (mit oder ohne aufgenommenen Gegenstand) von der Tasche weg zur Seite und klicken Sie mit einer der beiden Maustasten, um die Tasche zu schließen und zum Spiel zurückzukehren.

Gegenstände kombinieren

Einige Gegenstände können mit anderen kombiniert werden, um so einen dritten, ganz neuen Gegenstand zu bilden.
Sie setzen solche Objekte in der Tasche zusammen, indem Sie den ersten Gegenstand aufnehmen und damit auf den zweiten klicken.
Wenn diese beiden Gegenstände kombinierbar sind, wird die neue Kombination in der Tasche auftauchen.
Wenn Sie wieder mal einen komischen Laut hören, ist es nicht möglich, diese beiden Objekte zu verbinden.

Flux W. Wild

Flux ist dieser kleine lila Kerl, der Ihnen die ganze Zeit nachläuft. Genaueres über ihn erfahren Sie vorne unter der Überschrift „Die Hauptpersonen“.
An einigen Stellen des Spiels werden Sie Flux lenken können, damit er Mal in bestimmten Situationen hilft. Mit anderen Worten, Sie können ihn die Drecksarbeit machen lassen.
Und das ist auch gut so, denn als Cartoon-Figur kann er Sachen machen, die einen nicht-unzerstörbaren menschlichen Typen wie Sie kurzerhand umbringen würden. Dazu gehören etwa Stürze aus sehr großer Höhe. Außerdem kann Flux an Stellen gelangen, an die Mal niemals käme.
Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Flux, um den Cursor in ein Flux-Symbol zu verwandeln.
An einigen Stellen können Sie mit diesem Flux-Symbol und der linken Maustaste auf einen Ort oder Gegenstand klicken, um Flux damit zu „benutzen“.
Wenn Flux an dieser Stelle des Bildschirms nicht vernünftig (naja...) eingesetzt werden kann, hören Sie - man ahnt es schon - ein komisches Geräusch.
Klicken Sie mit der linken Maustaste und dem Flux-Symbol auf Flux selbst oder drücken Sie irgendwo die rechte Maustaste, um zum normalen Cursor zurückzukehren.
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Flux (wenn Sie gerade mal keinen Gegenstand aufgenommen haben), um eine Beschreibung Ihres lila Freundes zu bekommen.

Mit Fremden reden

Vergessen Sie, was Sie Ihrer Mami versprochen haben. Sie werden mit einer Menge komischer, fremder Leute reden müssen, wenn Sie die Geheimnisse von Toonstruck enträtseln wollen.
Fast alle diese wunderbaren und verrückten Figuren, die Mal und Flux treffen, haben etwas zu erzählen. Hilfreiches, aggressives oder einfach blödes Geschwafel.
Manchmal können Sie später noch ein zweites oder drittes Mal mit jemandem sprechen und dabei neue Informationen aus ihm oder ihr herauskitzeln. Vielleicht ergeben sich ja neue Gesprächsthemen durch etwas, das Sie woanders gehört oder gefunden haben.
Um mit jemandem zu sprechen, bewegen Sie den Cursor zu ihm und klicken Sie mit der linken Maustaste, sobald sich der Cursor in das klappernde Gebiß verwandelt.

Bitte beachten Sie: Wenn sich der Cursor nicht in das Gebiß verwandelt, können Sie auch nicht mit dieser Person reden.

Nach der Begrüßung erscheinen unten auf dem Bildschirm ein Eiswürfel und eine Hand.

Sie steuern den Verlauf der Konversation, indem Sie auf diese Symbole klicken.
Klicken Sie auf den Einwürfel, um erstmal das „Eis zu brechen“, um also ein Gespräch über allgemeine Themen mit der betreffenden Person in Gang zu bringen.
Wenn dieser Teil des Gesprächs endet, erscheinen unten auf dem Bildschirm wieder der Eiswürfel und die Hand.

Sie werden bemerken, daß der Eiswürfel ein wenig geschmolzen ist.
Jedesmal, wenn Sie ihn anklicken, schmilzt er ein bißchen mehr.
Wenn von dem Eiswürfel schließlich nur noch eine Pfütze übrig ist, haben Sie mit dieser Figur über alle allgemeinen Themen gesprochen.

Während des Gesprächs erscheinen eventuell auch andere Symbole in der Dialogsymbol-Zeile.

Diese Symbole stehen dann für speziellere Gesprächsthemen. Klicken Sie auf ein Thema, um das Gespräch darauf zu lenken.

Wenn Sie auf die Hand klicken, beenden Sie die Unterhaltung.

Eine Abkürzung: Um ein Gespräch abzubrechen, klicken Sie einfach mit einer der Maustasten irgendwoanders hin, nur nicht auf die Gesprächsthemen-Symbole.

Spielstände sichern und laden

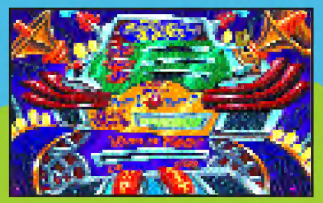
Während Sie Toonstruck spielen, können Sie Ihren Spielstand abspeichern, so daß Sie den Rechner aussschalten und trotzdem später an der gleichen Stelle weiterspielen können.

Drücken Sie dazu die Funktionstaste <F5>, während Sie die Spielsteuerung haben (also beispielsweise nicht während einer Unterhaltung oder einer Videosequenz). Sie können das Spiel von hier aus auch verlassen, indem Sie auf <ENDE> klicken.

Um ein früher abgespeichertes Spiel weiterzuspielen, benutzen Sie die Funktion <LADEN> .

Drücken Sie dazu die Funktionstaste <F6>, während Sie die Spielsteuerung haben (also beispielsweise nicht während einer Unterhaltung oder einer Videosequenz). Sie können das Spiel von hier aus auch verlassen, indem Sie auf <ENDE> klicken.

Die Optionen



Der Optionen-Bildschirm, hierzulande auch liebevoll als MULTIMEDIA MANIPULATIONATOR 2000 bezeichnet, ist etwas, das Sie unbedingt besichtigen sollten. Es könnte Ihr Leben von Grund auf verändern! Erwin Krawuttke aus Bottrop etwa besuchte diesen Bildschirm, und nur zwei Tage später gewann er in der Klassenlotterie einen roten Kleinwagen! Reiner Zufall? Wir glauben: Nein! Drücken Sie die Funktionstaste <F1>, um den Optionenbildschirm aufzurufen. Hier können Sie dann etliche Einstellungen vornehmen, indem Sie Schieberegler herumzerren oder Drehknöpfe drehen:

1. **Musik:** Regeln Sie die Lautstärke der Musikuntermalung im Spiel.
2. **Sprache:** Regeln Sie die Lautstärke der Sprachausgabe im Spiel.
3. **Effekte:** Regeln Sie die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel.
4. **Text:** Wählen Sie zwischen einer großen und einer kleinen Schrift, oder schalten Sie die Textausgabe gleich ganz ab.
5. **Texttempo:** Bestimmen Sie mit dem Schieberegler, wie lange Text auf dem Bildschirm sichtbar bleibt.
6. **Grafikmodus:** Wählen Sie zwischen hoch- und niedrigauflösender Darstellung der Filmsequenzen. Wenn Ihr Rechner Probleme mit der bildschirmfüllenden Darstellung der Trickfilme hat, wählen Sie bitte die niedrige Auflösung.
7. **Spiel:** Zurück zum Spielgeschehen.
8. **Ende:** Hiermit verlassen Sie das Spiel (zurück zu DOS oder Windows).

Die Tastaturkürzel

Hier eine vollständige Liste der Sondertasten, die Ihnen bei Toonstruck zur Verfügung stehen:

F1	**Optionenbildschirm**
F5	**Spiel speichern**
F6	**Spiel laden**
M	**Musik an / aus**
S	**Soundeffekte an / aus**
D	**Dialoge an / aus (wenn Sie die Dialoge ausschalten, springt der Text-Schalter automatisch auf „An“)**
T	**Texte an / aus**
Leertaste oder ESC	**Momentane Dialogzeile überspringen (führt bei Konversationen zur nächsten Gesprächszeile, falls vorhanden).**

Ein paar Tips für unterwegs

Falls Toonstruck Ihr erstes Abenteuer ist, bedauern wir das sehr. Sie sollten wohl einfach mehr in der Welt herumkommen. Viel mehr können wir Ihnen da auch nicht raten. Falls Toonstruck aber nur Ihr erstes Abenteuerspiel ist oder Sie das Gefühl haben, so zähe Fortschritte zu machen wie auf einem Schlammacker Mitte November, dann beherzigen Sie doch mal die folgenden gutgemeinten Ratschläge:

1. Schauen Sie sich alles gut an. Manchmal tanzen Ihnen die wichtigsten Dinge direkt vor der Nase rum. Also vergessen Sie alle guten Manieren (als ob Sie da was zu vergessen hätten...), starren Sie hemmungslos alles und jeden an, betatschen Sie alles, was stillhält und machen Sie sich mit allen möglichen Notausgängen vertraut. Im unwahrscheinlichen Fall eines Druckverlustes in der Kabine werden aus der Decke über Ihnen Karnevalsmasken herunterfallen, die Sie dann bitte vor das Gesicht pressen.

2 Seien Sie neugierig! Machen Sie schon! Löchern Sie jeden, der Ihnen über den Weg läuft, quetschen Sie ihn über alles aus, was Ihnen in Ihren kleinen Kopf kommt. Verlangen Sie Informationen über jedes nur erdenkbare Gesprächsthema und über alle Gegenstände, die Sie besitzen. Kommen Sie ruhig nochmal auf frühere Themen zurück, Sie werden schon früh genug merken, wenn es nichts bringt. Denken Sie immer dran, nur das quietschende Rad kriegt am Ende die Schmiere!

3. Speichern Sie Ihren Spielstand regelmäßig. Das Spiel ist hinterhältig, und um nicht ins Hintertreffen zu geraten, muß man ihm immer einen Schritt voraus sein. Also speichern Sie Ihre Fortschritte.... so bedauernswert klein sie auch sein mögen.

4. Machen Sie sich Notizen. Das Spiel ist recht umfassend, führt Sie durch viele ungewöhnliche Orte und beinhaltet zahllose Charaktere (sowie etliche charakterlose Figuren). Also schreiben Sie sich wichtige Informationen und Tips für später auf.

5. Benutzen Sie den Cursor zum Suchen: Fahren Sie mit dem Mauszeiger über Gegenstände, die interessant sein könnten, und suchen Sie nach „Hot Spots“, nach aktiven Klickflächen, auf die Sie später zurückkommen können.

6. Und immer daran denken, Zähneputzen alleine genügt nicht.

Die ersten Schritte

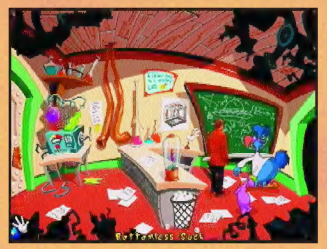
Hallo! Auf den folgenden Seiten werden Sie Schritt für Schritt durch die ersten paar Szenen von Toonstruck geführt. Lesen Sie hier also nicht weiter, wenn Sie sich gerne überraschen lassen (oder wenn Sie von längerem Kopfstand vielleicht Kopfschmerzen bekommen).

König Nicks Erfinder

Vom Palastflur aus (dem Startbild des Abenteuers) gehen Sie mit Mal und Flux die Treppe runter und durch die Tür rechts auf dem Bildschirm. Auf dem Weg dahin gehen die beiden an einem Schrank vorbei.

Bewegen Sie den Cursor über die Tür und drücken Sie die linke Maustaste. Mal und Flux sind jetzt im Laboratorium.
Sie werden von einem aufgeplusterten, lustigen Vogel in einem Laborkittel begrüßt.

Offenbar hat dieser Vogel seine Brille verlegt.
Wie Mal später herausfindet, handelt es sich dabei um Wirrwah, König Nicks Erfinder. Versuchen Sie, mit Wirrwah zu sprechen.



Unglücklicherweise hat Wirrwah gerade keine Zeit zum Plaudern, es ist für ihn viel wichtiger, seine Brille wiederzufinden.

Wirrwah erzählt Mal und Flux nicht, wie ihr Auftrag lautet, solange er nicht seine Brille wiedergefunden hat.

Verlassen Sie das Labor und gehen Sie zurück in den Palastflur.

Mal braucht einen Auftrag

Versuchen Sie, den Palast zu verlassen, indem Sie die Treppe nach Süden heruntergehen.
Sie werden merken, daß Mal den Palast nicht verläßt, solange er nicht weiß, wie sein Auftrag lautet.
Also muß er erst Wirrwah dabei helfen, seine Brille wiederzufinden, bevor der den Palast verlassen kann.

Der Butler

Gehen Sie mit Mal und Flux die Treppe hoch und durch den Durchgang am linken Bildschirmrand. Mal und Flux sind nun im Pokalsaal.

Eine komische aussehende, fußförmige Figur poliert König Nicks Pokale.
Wie Mal und Flux herausfinden werden, ist das der königliche Butler.

Reden Sie mit dem Butler, und fragen Sie ihn nach Wirrwah.
Sobald Sie seine Aufmerksamkeit erregt haben, erscheinen unten auf dem Bildschirm ein Eiswürfel und eine Hand.
Sie steuern den Verlauf der Konversation, indem Sie auf diese Symbole klicken.

Klicken Sie auf den Einwürfel, um erstmal das „Eis zu brechen“, um also ein Gespräch über allgemeine Themen mit dem Butler zu beginnen.
Wenn dieser Teil des Gesprächs endet, erscheinen unten auf dem Bildschirm wieder der Eiswürfel und die Hand.

Klicken Sie auf Wirrwah, sobald sein Gesicht als mögliches Gesprächsthema erscheint.
Der Butler erzählt Mal, daß Wirrwah seine Brille dauernd sucht, und jedesmal steckt sie in seiner Innentasche.
Beenden Sie die Unterhaltung mit dem Butler.
Klicken Sie auf das Hand-Symbol, um das Gespräch zu beenden.
Abkürzung: Klicken Sie einfach mit einer der Maustasten irgendwoanders hin, nur nicht auf die Gesprächsthemen-Symbole, um das Gespräch abzubrechen.

Zurück zum Labor

Gehen Sie zurück in den Palastflur.
Gehen Sie wieder die Treppe runter und ins Labor.
Abkürzung: Sobald Sie den Pokalsaal verlassen haben und im Flur stehen, bewegen Sie den Cursor über die Labortür und klicken Sie mit der rechten Maustaste, um

sofort ins Labor zu gelangen.
Reden Sie noch einmal mit Wirrwah.
Dieses Mal schlägt Mal Wirrwah vor, doch einmal in seiner Tasche nachzusehen.

Wirrwah schaut dort nach, findet seine Brille und setzt sie auf.
Mal und Flux stellen sich vor, und Wirrwah weiht Sie in die Geheimnisse ihrer ach so geheimen Mission ein.

Während dieser Unterhaltung gibt Wirrwah Mal einen Bauplan des Übelatores sowie einen bodenlosen Beutel, in dem Mal alle Gegenstände aufbewahren kann, die er während seines Abenteuers aufsammelt.

Sobald Mal den Beutel von Wirrwah erhält, erscheint links unten auf dem Bildschirm das entsprechende Symbol.

Indem Sie darauf klicken, können Sie sich jederzeit den Inhalt des Beutels ansehen. Im Moment ist der einzige Gegenstand darin der Bauplan, den Wirrwah Mal gegeben hat.

Sobald Wirrwar den beiden alles über ihren Auftrag erzählt hat, verlassen Sie das Labor.

Eine verschlossene Tür

Gehen Sie mit Mal und Flux quer über den Flur zur Tür links, direkt unter dem Pokalsaal.

Versuchen Sie, die Tür zu öffnen.
Bewegen Sie dazu den Cursor über die Tür; er verwandelt sich in eine greifende Hand. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Tür zu öffnen.

Mal erfährt, daß diese Tür abgeschlossen ist.
Gehen Sie die Treppe runter zum unteren Bildschirmrand.

Die Palastwachen

Mal und Flux stehen jetzt vor König Nicks Palast.

Reden Sie mit den Palastwachen.

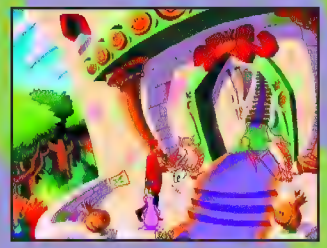
Sie führen Ihnen daraufhin ihren kleinen Begrüßungstanz vor.
Der linke Wächter verliert einen Schlüssel.

Am Ende des Tanzes bemerkt er aber den Schlüssel auf dem Boden und hebt ihn wieder auf.

Reden Sie nochmal mit den beiden, und klicken Sie diesmal auf das Gespächsthemen-Symbol mit dem lächelnden Wächter.

Die Wachsoldaten vollführen daraufhin nochmal ihren kleinen Tanz. Versuchen Sie, sich nicht zu übergeben.

Der linke Wächter verliert auch wieder seinen Schlüssel.
Aber dieses Mal heben Sie den Schlüssel auf der Treppe auf, bevor der Tanz vorbei ist, und stecken ihn in den Beutel.



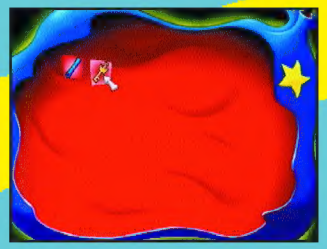
Bewegen Sie dazu den Cursor über den Schlüssel. Der Cursor verwandelt sich in die greifende Hand. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Schlüssel aufzuheben.

Bewegen Sie das Schlüsselsymbol über den Beutel, und klicken Sie mit der linken Maustaste.

Abkürzung: Klicken Sie irgendwo mit der rechten Maustaste, und der Schlüssel landet automatisch im Beutel.

König Nicks Schlafzimmer

Gehen Sie in den Palast zurück, und probieren Sie, mit dem Schlüssel die Tür links aufzuschließen.
Klicken Sie auf den Beutel, um ihn zu öffnen und seinen Inhalt zu sehen.
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Schlüssel, um eine Beschreibung zu bekommen.



Dann klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, um ihn aufzuheben.
Bewegen Sie den Schlüssel vom Beutel weg und klicken Sie mit der linken oder rechten Maustaste.

So kommen Sie mit dem Schlüssel zum Flur zurück.

Der Cursor sollte immer noch ein Schlüssel sein - Mal „hält“ den Schlüssel in der Hand.

Bewegen Sie den Schlüssel über die abgeschlossene Tür, und klicken Sie mit der linken Maustaste.

Der Schlüssel paßt - Mal schließt die Tür auf und öffnet sie.

Sie sind jetzt im Schlafzimmer von König Nick.
Rechts im Bild steht ein Nachttisch mit einer Spieluhr darauf.
Nehmen Sie die Spieluhr mit.

Bewegen Sie den Cursor über die Spieluhr. Der Cursor verwandelt sich in die greifende Hand.
Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Spieluhr aufzuheben.
Der Cursor sollte jetzt wie eine Spieluhr aussehen - Mal „hält“ die Spieluhr in der Hand.
Verstauen Sie die Spieluhr mit einem Klick auf die rechte Maustaste in den Beutel.

Flux W. Wildly macht sich nützlich

Schauen Sie sich noch etwas im Schlafzimmer um.

Eine kleine Leiter führt hinauf auf das königliche Bett.
Wenn Mal sich die Leiter anschaut (mit rechts auf die Leiter klicken), dann sieht er, daß sie sein Gewicht wahrscheinlich nicht tragen würde.

Vielleicht würde sie aber das Gewicht von Flux aushalten?
Bitten Sie Flux, König Nicks Bett zu durchsuchen.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Flux, um den Cursor in ein Flux-Symbol zu verwandeln.
Bewegen Sie das Flux-Symbol über die Leiter und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, um Flux zu bitten, die Leiter hochzuklettern und das Bett zu durchsuchen.

Flux klettert daraufhin die Leiter hoch und schaut unter das Kopfkissen.

Dort findet er einen Zettel.
Sobald Flux die Leiter wieder heruntergeklettert ist, gibt er Mal den Zettel. Es scheint eine Art Gutschein von einem Kostümverleih zu sein.

Der Cursor sollte jetzt aussehen wie der Gutschein. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um den Gutschein in den Beutel zu stecken.

Das Rätsel der Kommodenschubladen

Gehen Sie hinüber zur Kommode.

Rechts vom Spiegel hängt ein Zettel.

Bewegen Sie den Cursor über den Zettel; er verwandelt sich in ein Vergrößerungsglas.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um sich den Zettel anzusehen. Mal liest den Zettel laut vor.

Bewegen Sie den Cursor nach unten auf die Kommodenschubladen. Der Cursor sollte sich wieder in eine greifende Hand verwandeln. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Schubladen zu „benutzen“. Es erscheint eine Nahaufnahme der Schubladen.

Bitte beachten Sie, wie sich der Cursor jedesmal verwandelt, wenn Sie ihn über einen der Schubladengriffe ziehen.

Klicken Sie mit der linken Maustaste, wenn der Cursor über einen geschlossenen Schublade ist, und die Schublade öffnet sich.
Klicken Sie mit der linken Maustaste, wenn der Cursor über einer offenen Schublade ist, und die Schublade schließt sich.

Ihnen fällt vielleicht auch auf, daß sich andere Schubladen zusammen mit der bewegen, die Sie gerade öffnen oder schließen.

Verlassen Sie die Nahaufnahme der Schubladen.
Bewegen Sie dazu den Cursor zum Bildschirmrand und klicken Sie mit der linken oder rechten Maustaste.

Schauen Sie sich den Zettel beim Spiegel nochmal an. Vielleicht hat er ja was mit den Schubladen zu tun...

Toonstruck Leistungssteigerung

Dieses Kapitel befaßt sich mit den Möglichkeiten, Toonstruck geladen zu bekommen und mit bestmöglicher Leistung laufen zu lassen. Bitte schauen Sie auch in die Datei README.TXT, in der Tips stehen, die erst kurz vor der Veröffentlichung dieses Programms entdeckt wurden.

Konfiguration

Wenn Sie die installierten Konfigurationseinstellungen ändern müssen, starten Sie SETUP.EXE im Toonstruck-Spieleverzeichnis.
Es ist möglich, zur Lösung eines Problems viele Einstellungen bei Toonstruck von Hand zu ändern. Bevor Sie das aber versuchen, lesen Sie bitte erst nebenan das Kapitel über Problemfälle und ihre Lösung. Die Verwendung dieser folgenden Parameter sollte überflüssig sein, wenn die Installation korrekt vorgenommen wurde.
Parameter beim Aufruf von Toonstruck (schalten TOONSTRK.CFG-Einstellungen ab):
Syntax: TOONSTRK [parameter]

-h	Hilfe
-?	Hilfe
-u	UniVBE abschalten
-v	UniVBE installieren, existierende VESA 2.0-Treiber verwenden
-w	Nicht mit Monitor-Refresh synchronisieren
-6	Daten für 6-Bit-DAC-Palette verwenden
-p	Farbpalette nicht programmieren

Die meisten Konfigurationsdaten entstammen der Datei TOONSTRK.CFG.
Sie können den Grafikmodus verändern, indem Sie in dieser Datei die Breite und Höhe mit einem Editor neu eintragen. Die möglichen Auflösungen sind 640 x 400, 640 x 480 oder 320 x 200 Pixel.

UniVBE

UniVBE ist ein Grafik-BIOS-Extender, der zu VESA 2.0 kompatibel ist. Er ermöglicht schnellen, linearen Zugriff auf den Speicher Ihrer Grafikkarte. Damit Toonstruck optimal läuft, muß entweder UniVBE korrekt installiert werden, oder Sie müssen einen VESA-2.0-Treiber verwenden, der vom Hersteller Ihrer Grafikkarte mitgeliefert wurde. UniVBE wird laufend erweitert und verbessert, da immer mehr Grafikkarten auf den Markt kommen.
Wenn Sie Probleme bei der Installation von UniVBE haben, dann wird Ihre Grafikkarte möglicherweise nicht von der UniVBE-Version unterstützt, die mit Toonstruck ausgeliefert wird. Weitere informationen finden Sie in der SciTech-Website unter WWW.SCITECHSOFT.COM. Wegen eines kompatiblen VESA-2.0-Treibers wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihrer Grafikkarte.

Windows¤95

Um die maximale Leistung aus Toonstruck herauszuholen, empfehlen wir, es aus dem MS-DOS-Modus heraus zu starten. Auf Rechnern mit 8 MB Hauptspeicher läuft Toonstruck nicht in einem DOS-Fenster. Wenn Sie zu leisen oder gar keinen Ton hören, vergewissern Sie sich, daß der Lautstärkeregler in der Taskleiste aufgedreht ist. Wenn Sie Probleme bei der Installation der Soundkarte haben, schauen Sie nach, ob die Werte im Installationsprogramm dieselben sind wie bei Windows, oder starten Sie das Spiel einfach im DOS-Modus. Die Windows-Werte für Ihre Soundkarte finden Sie über die Taskleiste unter START / EINSTELLUNGEN / SYSTEMSTEUERUNG / SYSTEM / GERÄTEMANAGER / AUDIOCONTROLLER / (SOUNDKARTENTREIBER) / EIGENSCHAFTEN. Wenn das CD-ROM-Laufwerk Ausfälle zeigt, schauen Sie nach, ob die Einstellungen für Ihr Laufwerk stimmen. Diese Werte finden Sie ebenfalls im Gerätemanager unter CD-ROM / EIGENSCHAFTEN. Wenn Sie Toonstruck wirklich in einem DOS-Fenster unter Windows 95 starten wollen, dann schalten Sie zumindest die Bildschirmschoner-Option im Menü des DOS-Fensters unter EIGENSCHAFTEN / SONSTIGES aus.

Problemfälle und Ihre Lösung

Das Installationsprogramm geht nicht weiter zur Soundkonfiguration oder zeigt die Fehlermeldung „Nicht genug Speicher“.
Vielleicht liegt es an einem Konflikt zwischen dem DOS-Extender, den Toonstruck verwendet, und EMM386. Schalten Sie EMM386 in Ihrer Datei Config.sys einfach ab, und starten Sie nochmal.

Das Installationsprogramm erkennt die Soundkarte nicht automatisch.
Wenn Sie die nötigen Werte Ihrer Karte kennen, versuchen Sie mal, die Soundkarte manuell auszuwählen, indem Sie einfach SETUP.EXE starten. Wählen Sie „Sound konfigurieren“, dann „Digitalausgabe auswählen“, und geben Sie die Daten Ihrer Soundkarte ein. Wenn Sie dann immer noch nichts hören, müssen Sie den Sound vielleicht ganz abschalten, damit Toonstruck läuft. Wählen Sie dazu „Keine Digitalausgabe“ aus dem Menü unter „Digitalausgabe wählen“.

Ich höre nichts, wenn ich im Installationsprogramm auf „Test“ klicke.
Siehe oben.

Die Maschine hängt sich auf, nachdem Sie das UVBELib-Zeichen auf dem Bildschirm gezeigt hat.
Es besteht ein Konflikt zwischen UniVBE und einem oder mehreren anderen Programmen auf Ihrem Rechner. Versuchen Sie einmal, UniVBE auszuschalten, indem Sie Toonstruck mit dem Befehl TOONSTRK -U starten. Wenn auf Ihrem Rechner „Windows for Workgroups“ läuft, könnte das Programm EMM386.EXE den Konflikt verursachen. Schalten Sie EMM386 in Ihrer Datei Config.sys einfach ab, und starten Sie nochmal.

Der Bildschirm wird gelöscht, kein Sound oder Sound stoppt.
Die Grafikeinstellungen verursachen einen Konflikt. Versuchen Sie einmal, UniVBE auszuschalten, indem Sie Toonstruck mit dem Befehl TOONSTRK -U starten. Wenn das nicht klappt, verbieten Sie Ihrer Grafikkarte, sich mit dem Monitor zu synchronisieren, indem Sie Toonstruck mit dem Befehl TOONSTRK -W starten. Wenn das auch nicht hilft, versuchen Sie TOONSTRK -U -W.

Der Bildschirm wird gelöscht, Sound spielt weiter.
Die Farbpalette wird nicht richtig in Ihre Grafikkarte programmiert. Vielleicht hat UniVBE die DACs Ihrer Grafikkarte falsch erkannt. Versuchen Sie es einmal mit den Standard-DACs, indem Sie UVCONFIG -d7 eingeben und dann die Demo starten. Wenn das nicht hilft, werfen Sie UniVBE ganz raus, indem Sie Toonstruck mit dem Befehl TOONSTRK -U starten.

Die Farben werden falsch dargestellt.
Siehe oben.

Die Farbpalette erscheint zu dunkel.
Sie haben möglicherweise eine 6-Bit-DAC-Videokarte, die spezielle Palettendaten erfordert. Versuchen Sie mal, diese Daten mit TOONSTRK -6 zu erzwingen.

Die Soundausgabe stottert, oder sie ist verzerrt durch Klicken oder Ploppen.
Sie müssen möglicherweise die Geschwindigkeit ändern, mit der Sounddaten an Ihre Soundkarte geschickt werden, oder vielleicht müssen Sie Mono statt Stereo auswählen. Der Wert der Variablen „TimerRate“ in der Datei TOONSTRK.CFG bestimmt, wie schnell diese Daten übermittelt werden. Je höher der Wert, desto klarer der Sound, aber desto langsamer läuft auch das Spiel insgesamt. Ein durchschnittlicher Wert für Mono wäre 60, für Stereo 120. Eventuell braucht Ihr Rechner eine höhere Rate, dann passen Sie sie entsprechend an. Wenn Sie aber im Stereo-Modus schon einen Wert von 150 oder mehr eingegeben haben und der Sound immer noch hakt, ändern Sie den Eintrag ‘Stereo = 1’ in ‘Stereo = 0’, und setzen Sie ‘TimerRate = 60’, um Mono auszuwählen.

Eine Fehlermeldung warnt mich davor, daß Toonstruck langsam laufen oder flackern könnte.
Auf Ihrem Rechner konnte die optimale Grafikkonfiguration nicht eingestellt werden. Toonstruck braucht eine Grafikkarte mit mindestens 1 MB Speicher, um optimal zu laufen. Wenn Sie eine 1-MB-Grafikkarte haben und trotzdem diese Fehlermeldung bekommen, besteht die Möglichkeit, daß UniVBE Ihre Grafikkarte nicht richtig erkannt hat. Vielleicht ist Ihre Karte zu neu für die UniVBE-Version, die mit diesem Prohgramm ausgeliefert wird. Weitere Details dazu finden Sie in dem Abschnitt über UniVBE.

Eine Fehlermeldung besagt, daß der lineare Zugriff nicht konfiguriert werden konnte.
Auf Ihrem Rechner konnte die optimale Grafikkonfiguration nicht eingestellt werden. Damit Toonstruck optimal läuft, muß entweder UniVBE korrekt installiert werden, oder Sie müssen einen VESA-2.0-Treiber verwenden, der vom Hersteller Ihrer Grafikkarte mitgeliefert wurde. Weitere Details dazu finden Sie in dem Abschnitt über UniVBE, oder wenden Sie sich an den Hersteller Ihrer Grafikkarte wegen eines speziellen VESA-2.0-Treibers für Ihre Karte.

Eine Fehlermeldung besagt, daß kein Hauptspeicher mehr frei ist.
Sie haben entweder nicht genug Speicher, um Toonstruck zu spielen, oder andere Programme belegen zuviel Speicher, oder Ihr Speicher ist falsch konfiguriert. Toonstruck braucht 6 MB freien Speicher. Wenn Sie das Programm in einem DOS-Fenster unter Windows 95 laufen lassen, starten Sie den Rechner im DOS-Modus neu. Wenn Sie einen 8-MB-Rechner haben, ändern Sie die Speicherzuweisung für die DOS-Sitzung unter „EINSTELLUNGEN / SPEICHER“, indem Sie den Wert bei DPMI auf 8192 setzen. Wenn Ihr System den Speichermanager EMM386.EXE verwendet, versuchen Sie einmal, dem entsprechenden Aufruf in der Datei CONFIG.SYS den Parameter /NOEMS anzuhängen. Wenn Ihr Rechner einen anderen Speichermanager verwendet, zum Beispiel QEMM, sollten Sie seine Expanded-Memory-Funktion mit Hilfe des Setup-Programms deaktivieren. Falls das alles nichts hilft, deaktivieren Sie am besten alle Aufrufe von EMM386 oder QEMM in der Datei CONFIG:SYS.
Das Bild flackert, obwohl das Testbild korrekt dargestellt wurde.
Wenn dieser Fehler bei Ihnen auftritt, starten Sie das Setup-Programm erneut. Nachdem das Testbild zu sehen war, geben Sie „Nein“ an, auch wenn das Bild erschienen ist. Das Setup Programm wird danach einen anderen Video Modus probieren. Wenn das nächste Testbild korrekt dargestellt wird, geben Sie danach „Ja“ an, beenden Sie das Setup Programm und starten Sie Toonstruck.

Die Trickfilme laufen manchmal ruckelig ab
Manche Maschinen (meist 486er) schalten während der Trickfilme (flicks) zuweilen die Auflösung oder die Bildwiederholfrequenz runter. Wenn das passiert, keine Panik. Das Programm versucht nur, Bild und Ton synchron zu halten, so daß Sie die Zeichentrickqualität, die Musik und Animation von Toonstruck am besten genießen können.

Virgin Interactive Entertainment Technical Support

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine Infoline unter der Rufnummer 040 39 11 13, die jeden Tag 24 Stunden erreichbar ist. Hier erhalten Sie Informationen und Tips zu unseren Spielen. Außerdem stehen Ihnen von Montag bis Donnerstag zwischen 15 und 20 Uhr unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung und versuchen, Ihnen bei Spielproblemen weiterzuhelfen. Wenn Sie ein Modem besitzen, können Sie unter der Nummer 040 39 08 160 rund um die Uhr unsere Mailbox mit Tips+Tricks, Updates und Patches erreichen.

Austausch defekter Disks/CDs
Sollten Sie über eine defekte Diskette oder CD verfügen, tauschen wir diese innerhalb von 90 Tagen ab Kaufdatum kostenlos um. Schicken Sie uns in diesem Fall einfach Ihre defekte Disk/CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbelegs in einem einfachen Umschlag. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an.
Senden Sie uns nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, müssen Sie sich damit an Ihren Händler wenden, von dem Sie dieses Produkt ursprünglich erworben haben.
Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Antwortpostkarte mitzuschicken.
Ihre Disketten/CDs schicken Sie an:
Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Borselstr 16 C
22765 Hamburg